

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada masa dewasa ini, arus globalisasi telah memasuki seluruh bidang kehidupan masyarakat salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam era globalisasi ini, informasi merupakan faktor yang paling dibutuhkan oleh setiap orang. Salah satu sarana informasi yang akhir-akhir ini paling sering digunakan untuk menyimpan dan menyebarkan informasi adalah internet. Dengan kata lain, internet memungkinkan jutaan orang yang di dunia untuk saling berkomunikasi atau berbagi informasi. Komunikasi merupakan hal sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan internet, komunikasi menjadi jauh lebih menarik dan efektif.

Secara historis, internet telah hadir lebih dari 25 tahun. Saat ini perkembangan penggunaan internet terjadi sangat pesat. Data statistik dari *Internet World Stats* menyebutkan jumlah pengguna Internet di dunia hingga Maret 2009 tercatat sudah mencapai lebih dari 1.5 miliar. Untuk di Indonesia sendiri, data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), angka pengguna internet terus menunjukkan pertumbuhan yang pesat dari tahun 1998 dengan 500 ribu pengguna hingga sekarang sudah mencapai 30 juta (2009, Statistik lengkap Asia).

Dalam menggunakan internet, secara global maupun di Indonesia (3.8%) *facebook* menduduki peringkat teratas yang paling banyak dikunjungi dari 100 situs lainnya (2009, *100 Top Sites in Indonesia*). Kehadiran *facebook* sendiri mulai mengemuka pada Juni 2007 dengan 52 juta anggota. Setelah setahun, jumlah pengguna *facebook* melonjak menjadi 132 juta, dengan pertumbuhan mencapai 153%. Secara global, pertumbuhan pengguna *facebook* terlihat merata di sejumlah kawasan, kecuali Amerika

Latin yang memiliki basis pengguna paling besar dengan pertumbuhan 1055%. Di Indonesia, jumlah pengguna *facebook* sudah mencapai 1.68% dari total pengguna di seluruh dunia (2008, *Facebook* kian berkuasa di industri jejaring sosial, para. 2).

Perkembangan *facebook* memang sangat cepat dan fenomenal. Dilihat dari penggunaan *facebook* setiap hari dari segi waktu dan pengguna yang mengupdate profilnya meningkat tajam selama 2 tahun terakhir. Bila diukur dari lamanya waktu *browsing*, *facebook* menduduki peringkat teratas. Pada awal 2009, *facebook* dikunjungi 1.4 juta orang per hari dengan rata-rata 30 menit per kunjungan untuk saling berkirim komentar (2009, Pengguna *facebook* habiskan 30 menit perhari, para. 1). Sebuah angka yang cukup besar untuk satu situs web. Dari penelitian lain, terungkap bahwa sebagian besar menghabiskan sekitar 40 menit untuk membuka *facebook* (*vivanews*, 2009). Dilihat dari cara yang digunakan, pengguna ponsel mengakses situs ini rata-rata 3.3 kali per hari lebih banyak dari yang menggunakan komputer yaitu 2.3 kali. Bila dibandingkan dengan hasil survei awal pada 18 siswa SMP Gloria, diketahui bahwa 27.78% menghabiskan 1-3 jam untuk membuka *facebook*, 11.11% menghabiskan 5-7 jam, dan 61.11% menghabiskan lebih dari 7 jam.

Demam *facebook* memang sangat menggemparkan di Indonesia. Hal itu terlihat pada tahun 2008, Indonesia merupakan negara Asia Tenggara tercepat perkembangan pengguna *facebook*nya yaitu mencapai 645%. Pengguna *facebook* di Indonesia merupakan nomor 2 di dunia, dimana awal tahun lalu baru 1 juta, sekarang sudah mencapai 10 juta *user*. Meskipun *facebook* di Indonesia digunakan oleh berbagai kalangan usia, pengguna *facebook* di Indonesia masih didominasi oleh kaum kelas menengah ke atas yang memiliki akses internet yang kebanyakan adalah pelajar, mahasiswa, dosen, pekerja, politisi serta beberapa tokoh nasional.

Banyak alasan mengapa *facebook* begitu melejit di berbagai kalangan usia (dari usia ≤ 13 th s.d. > 65 th) di berbagai negara, termasuk Indonesia. Pakar teknologi informasi, Dr. Linda M.G., menjelaskan bahwa "Situs internet umumnya menyajikan informasi dan para penjelajahnya hanya menerima. Saat ini para penjelajah ingin berpartisipasi sebagai pengisi situs, *facebook* memenuhi hasrat itu" (2009, *Facebook*-pencipta-dan-penggemarnya, para. 3). Prof. BJ Fogg, penyelenggara mata kuliah *Psychology of facebook* di Universitas Stanford, juga mengatakan "*facebook* saat ini menang karena menempatkan teman pada posisi terpenting". Selain itu, berbagai fitur yang dimiliki oleh *facebook* dapat berdiri secara independen dalam bentuk aplikasi sehingga lebih cepat dan mudah untuk diakses. Berdasarkan survei awal pada 18 siswa SMP Gloria, diketahui bahwa *facebook* menjadi situs yang menarik karena banyaknya fitur yang tersedia dan dapat diakses melalui *handphone* yang memiliki fasilitas internet maupun aplikasi *facebook*.

Kelebihan yang dimiliki *facebook* tersebut membuat saat ini kebanyakan orang menggunakan situs tersebut tidak hanya sebagai media internet saja tetapi juga menggantikan kehidupan mereka sendiri. Hal ini dikarenakan dengan berbagai fasilitas yang ada di *facebook* memenuhi kebutuhan masyarakat saat ini dan dapat digunakan untuk melakukan banyak hal yang biasa dilakukan secara nyata. Selain itu, *facebook* juga memiliki keunggulan dibanding dengan situs jejaring sosial lainnya diantaranya merupakan situs sosial pertama yang menampilkan *update* terbaru diri sendiri maupun teman dan mengetahui teman yang sedang *online* dengan mudah sehingga lebih mempercepat dan mempermudah komunikasi.

Fleksibilitas yang dimiliki *facebook* juga mempengaruhi banyaknya orang menggunakan *facebook*. Dalam keadaan apapun, tidak terhalang

kehadiran riil, tempat, ataupun waktu, seseorang bisa menggunakan *facebook*. Fasilitas *handphone* yang dapat mempermudah pemanfaatan *facebook* karena lebih fleksibel untuk dibawa dan *internet services* yang ada membuat orang dapat *online facebook* sepanjang waktu sesuai yang diinginkan. Salah satunya yang terkena dampaknya adalah siswa sekolah yang dapat dengan mudah mengakses *facebook* meskipun terdapat larangan di sekolah yang tidak memperbolehkan membawa *handphone*.

Kehadiran *facebook* tersebut tentu memiliki dampak positif bagi penggunaanya. Presiden *Blogger* Indonesia, Enda N., melihat *facebook* sebagai wadah ekspresi yang efektif bagi anak muda, gagasan dan kreativitas mereka dapat tersalurkan dengan baik. *Blogger* Wicaksono juga mengatakan dapat menemukan teman lama dengan *facebook*. Beberapa manfaat *facebook* lainnya adalah sebagai alat komunikasi, mencari teman baru, sarana pembentukan identitas, dan tempat membangun komunitas (2009, Situs pertemanan hitam-putih *facebook*, para. 19). Berdasarkan survei awal pada 18 siswa SMP Gloria, dampak positif yang dirasakan dari *facebook* adalah dapat menambah teman baru, bertemu dengan teman lama, menghilangkan stres atau refreshing, mudah bersosialisasi, mempermudah komunikasi, dan untuk mengisi waktu luang.

Selain memiliki dampak positif, *facebook* tentu juga memiliki dampak negatif. Menurut Dr Aric S. dalam jurnal yang dirilis oleh *The Institute of Biology*, secara fisik dampak negatif dari penggunaan *facebook* adalah dapat terjadi nyeri pada pergelangan tangan, pada punggung atau bahu, mata perih, kekurangan tidur, dan lain-lain. Selain bagi tubuh, *facebook* juga banyak menghabiskan waktu penggunaanya, yaitu waktu bekerja, istirahat, dan waktu di mana pengguna seharusnya bisa melakukan aktivitas lainnya secara *offline*. Selain itu, menurut Susan G. dari Universitas Oxford, interaksi terus-menerus dengan *facebook* dapat

"memperpendek konsentrasi" dan "memberikan kesenangan instan" (2009, Situs pertemanan hitam-putih *facebook*, para. 10).

Menurut Angger (Angger, 2009, Fenomena *facebook* dan dampaknya, para. 7) dan Yuniardi (2009: 29), beberapa pengaruh penggunaan dan penyalahgunaan *facebook* di kalangan anak muda diantaranya adalah kurangnya waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas, membuat lupa waktu sehingga pola hidup tidak teratur atau melupakan pekerjaan menumpuk, terbiasa melakukan hal dengan praktis, dan pola finansial yang terkesan membuang-buang uang. Dari hasil survei awal pada 18 siswa SMP Gloria pengguna *facebook*, diketahui dampak negatif yang dialami yaitu ketagihan membuka *facebook*, malas belajar, nilai raport turun atau jelek, tidak bisa konsentrasi di sekolah, lupa waktu, kurangnya waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas, dan pola finansial yang tidak baik. Dimana, hal ini juga dikeluhkan oleh beberapa orangtua siswa.

Rata-rata para siswa pengguna *facebook* kehilangan waktu antara 1-5 jam sampai 11-15 jam waktu belajarnya per minggu untuk bermain *facebook* karena berbagai macam layanan yang ditawarkan membuatnya betah berjam-jam mengakses situs tersebut. Di mana, waktu belajar yang biasa dibutuhkan kurang lebih 1-3 jam per hari terlepas dari tiap siswa bisa memiliki waktu belajar yang yang berbeda-beda (2009, Membantu anak berhasil di sekolah, para. 5). Semakin sering menggunakan *facebook* maka makin sedikit waktu yang dapat diluangkan untuk belajar yang akhirnya dapat berdampak pada nilai yang semakin buruk.

Seseorang yang memiliki motivasi tinggi akan bertanggung jawab terhadap perbuatannya dan dapat mengontrol keinginannya yang dapat mengganggu motivasi belajar, yang dalam hal ini adalah membuka *facebook*. Melihat hasil survey awal 11.11% siswa menghabiskan 5-7 jam dan 61.11% lebih dari 7 jam untuk membuka *facebook* menunjukkan bahwa

siswa menggunakan banyak waktunya untuk menggunakan *facebook*. Hal itu menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah karena motivasi membuka *facebook* lebih besar daripada motivasi belajar.

Hal ini didukung oleh penelitian di AS yang menunjukkan, kecanduan menambah jumlah teman atau melakukan hal lain di *facebook* menyebabkan prestasi akademik turun karena kurangnya waktu untuk belajar (2009, *Facebook* jadikan nilai jelek, para.1). Selain itu, terdapat juga hasil penelitian yang menyebutkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kecenderungan *internet addiction disorder* dengan prestasi belajar mahasiswa.

Hal itu ditambah dengan keadaan saat ini, dimana banyak fasilitas internet yang menjamur di mana-mana yang saling mempengaruhi dengan perkembangan situs *facebook*. Orang dapat menjadi lebih mudah membuka internet karena banyaknya warnet, fasilitas wifi, paket internet, dan *handphone* dengan fitur internet. Hal ini menyebabkan ada guru yang merasa khawatir dengan perkembangan *facebook* tersebut terhadap pelajar di wilayahnya. Keseringan bermain *facebook* membuat pelajar lupa waktu karena pelajar tidak dapat menggunakan *facebook* secara positif hingga mengganggu kegiatan belajarnya dan mempengaruhi prestasi di sekolahnya.

Perkembangan media internet saat ini seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif yang positif untuk kemajuan kapasitas belajar. Hal itu dapat dilihat dari makin banyaknya institusi pendidikan yang mendayagunakan internet dalam proses pendidikan. Tetapi, penggunaan internet dikalangan siswa saat ini lebih banyak digunakan untuk melakukan hal-hal yang kurang produktif, salah satunya adalah menggunakan *facebook* yang semata-mata hanya untuk mengikuti trend agar tidak ketinggalan jaman, sebagai media *chatting*, atau curhat. Hal ini menyebabkan banyak siswa akhirnya melupakan tujuan sebenarnya

dalam menggunakan internet yaitu untuk mencari informasi berkaitan dengan tugas sekolah, sebaliknya mereka membuka situs yang tidak ada kaitannya dengan sekolah dan lebih banyak menghabiskan waktunya di situs tersebut.

Setiap generasi pasti memiliki masalahnya sendiri, tetapi *facebook* menjadi fenomena sendiri pada saat ini. Salah satunya adalah kenakalan anak yang bergeser dan mengarah pada penyalahgunaan teknologi. Banyak remaja atau siswa sibuk dengan internet hingga hal lainnya terabaikan, salah satunya adalah kewajibannya sebagai pelajar sekolah. Hal tersebut berdampak pada prestasi belajar (2009, *Protecting children and youth in cyberspace*, para. 3). Kondisi itu disebabkan kehadiran *facebook* mengganggu konsentrasi siswa sehingga perhatian tidak dapat ditujukan pada aktivitas belajar. Oleh sebab itu, motivasi belajar berfungsi untuk menentukan perbuatan mana yang harus dilakukan guna mencapai tujuan belajar dengan menyampingkan perbuatan tak bermanfaat. Bila siswa memiliki motivasi belajar maka tidak akan mudah tergoda untuk mengerjakan hal yang lain dan bukan belajar.

Remaja usia 12-15 tahun adalah saat anak mulai aktif menjalani kehidupan sosialnya. Oleh karena itu, media internet bukan hanya mereka gunakan sebagai alat bantu dalam proses pendidikan saja, tetapi juga sebagai sumber informasi, menghilangkan stres, dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi untuk memperluas pergaulan mereka (Arnett, dalam Santrock, 1998: 299). Remaja memiliki kebutuhan bersosialisasi yang tinggi sehingga menyebabkan mereka menghabiskan banyak waktu untuk bermain internet yaitu menggunakan *facebook* untuk memenuhi kebutuhannya tersebut. Situs *facebook* yang semula hanya merupakan sarana menjadi sesuatu yang trend dan dianggap sangat penting bagi kalangan remaja. Hal ini menyebabkan minat mereka untuk membuka

facebook menjadi lebih besar daripada belajar sehingga *facebook* tidak lagi hanya sebatas untuk mengisi waktu luang tetapi juga membuat mereka meluangkan waktu untuk *facebook* yang akhirnya mengganggu waktu belajarnya.

Hal di atas melihat pentingnya media sebagai salah satu faktor lingkungan yang harus diperhatikan dalam pengaruhnya terhadap proses pendidikan pada remaja (Santrock, 2001: 84). Penggunaan media yang tidak tepat akan memberi dampak negatif pada remaja itu sendiri, seperti penggunaan waktu luang yang berlebihan untuk berinternet tanpa kontrol yang baik akan mempengaruhi efektivitas waktu belajar. Padahal, waktu luang yang dimiliki oleh siswa merupakan sumber daya yang terbatas maka waktu luang tersebut harus dikelola secara efektif.

Penggunaan waktu di luar jam sekolah sebenarnya dapat diisi dengan kegiatan-kegiatan yang bermanfaat dengan kegiatan belajar atau pengembangan diri siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung dari bagaimana sikap siswa dalam memanfaatkan waktu luangnya untuk belajar. Namun kegiatan yang dilakukan oleh siswa di waktu luang tidak hanya untuk belajar, melainkan digunakan juga untuk kegiatan lain. Di antara kegiatan tersebut tentunya ada yang lebih dominan yang mereka lakukan, yang akhirnya dapat mempengaruhi prestasi belajarnya di sekolah. Hal itu bisa dikatakan bila kegiatan tersebut dilakukan secara berlebihan tanpa mempertimbangkan kegiatan lainnya yang juga harus dilakukan.

Siswa dapat sukses dalam belajar dengan mengembangkan kebiasaan belajar yang baik yaitu seimbang dalam mengatur jadwal. Oleh karena itu, anak seharusnya dibiasakan mempunyai kegiatan positif di luar belajar yang tidak berlebihan dan mengganggu tugas utamanya yaitu belajar (Gunarsa & Gunarsa, 2004: 118). Bila anak bisa menempatkan kegiatan belajarnya sebagai kegiatan utama dibandingkan kegiatan-kegiatan lain maka semakin

mudah mengatur waktu belajar (Hakim, 2008: 33). Di sinilah perlunya motivasi belajar karena motivasi mempunyai peran yang penting dalam proses belajar, salah satunya adalah menyeleksi arah perbuatan bagi siswa apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan pembelajaran atau prestasi yang diinginkannya. Tidak ada kegiatan belajar tanpa motivasi.

Tetapi, remaja awal sendiri sering memiliki masalah dalam menggunakan waktu luang (Monks, 2002: 285). Waktu luang dianggap sebagai waktu untuk melakukan apapun yang disenanginya semata. Terlebih lagi bila remaja meminati sesuatu, mereka akan memberikan perhatian penuh dan sedia menyertai aktivitas-aktivitasnya (Shahizan, dkk., 2006: 97). Minat pribadi dan sosial merupakan minat terkuat pada remaja awal (Mappiare, 1982 :63). Sedangkan, minat mereka terhadap pendidikan biasanya rendah karena berada pada masa peralihan dari SD ke SMP. Saat ini, remaja lebih berminat terhadap *facebook* sehingga perhatiannya lebih tertuju pada *facebook* yang mengakibatkan waktu banyak digunakan untuk bermain *facebook* dan mengurangi motivasi untuk melakukan kegiatan belajar. Minat pada awal masa remaja sangat penting. Oleh karena itu, mereka perlu mengkritisi mana yang benar-benar penting agar perilaku mereka juga lebih terarah sehingga waktu yang mereka miliki dapat digunakan secara efektif.

Pada sekolah yang menerapkan *full day school* (07.30-15.00), waktu yang dimiliki siswa terbatas karena banyaknya waktu yang dihabiskan di sekolah. SMP Gloria merupakan salah satu sekolah yang menerapkan sistem tersebut. Banyaknya tugas yang diberikan secara tidak langsung menuntut siswa untuk mengatur waktunya dengan baik. Banyak tugas yang juga mengharuskan siswa untuk membuka internet. Para guru tidak menyadari bahwa tugas tersebut membuat siswa lebih mudah dalam membuka *facebook* karena dengan alasan sekalian mengerjakan tugas.

Selain itu, banyak siswa yang memiliki *handphone* yang memiliki fitur internet meskipun pemberian fasilitas *handphone* yang terlalu canggih dirasa tidak perlu oleh pihak sekolah. Hal itu menyebabkan siswa dapat membuka *facebook* sesuka hati di luar sekolah yang tidak dapat dipantau oleh guru. Tidak diijinkannya membawa *handphone* ke sekolah memang secara otomatis mencegah siswa bermain *facebook* di sekolah, tetapi hal itu juga menyebabkan mereka tidak konsentrasi karena ingin membuka *facebook* tapi tidak bisa. Selain itu, bukan hanya hampir semua siswa, tetapi guru dan orangtua juga memiliki *account facebook*. Terkadang, orangtua dan guru menggunakan *facebook* sebagai sarana komunikasi untuk mengetahui keadaan anak. Hal itu menyebabkan mereka kurang dapat menyadari dampak negatif *facebook* pada siswa atau anak mereka karena sama-sama ber*facebook* ria.

Didukung oleh pendapat 13 dari 18 siswa, diketahui bahwa mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk membuka *facebook*. Sebagian besar mengatakan, mereka membuka *facebook* hampir setiap saat dan setiap ada waktu luang. Hal tersebut sangat menyita waktu sehingga menyebabkan mereka malas melakukan kegiatan lainnya terutama belajar. Sedangkan, masa remaja awal adalah masa belajar mengatur waktu luang dengan baik karena hal itu berpengaruh untuk ke depannya. Kenyataannya saat ini, banyak pelajar remaja yang malah menghabiskan waktu untuk bermain *facebook* sehingga waktu belajarnya pun terganggu. Selain itu, motivasinya untuk belajar juga berkurang karena lebih memilih untuk membuka *facebook*, padahal motivasi belajar sendiri sangat penting bagi pembelajaran atau pencapaian prestasi belajar karena dapat mengarahkan perilaku dan minat belajar siswa. Oleh sebab itu, maka peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan *facebook* dengan motivasi belajar pada remaja.

1.2. Batasan Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian hanya pada motivasi belajar yang diakibatkan karena intensitas penggunaan *facebook* pada remaja awal usia 12-15 tahun di Surabaya yang bersekolah di SMP Gloria. Pemilihan usia tersebut dikarenakan jumlah pengguna usia tersebut cukup besar (14%) padahal *facebook* sendiri asal mulanya dibuat untuk kalangan mahasiswa.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa banyak remaja yang menghabiskan banyak waktu untuk membuka *facebook* sehingga motivasinya dalam melakukan kegiatan lain yaitu belajar menurun. Dari hal tersebut, maka peneliti ingin mengkaji “apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan *facebook* dengan motivasi belajar pada remaja?”.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji hubungan antara intensitas penggunaan *facebook* dengan motivasi belajar pada remaja.
2. Untuk melihat sumbangan efektif dampak intensitas terhadap penggunaan *facebook* dengan motivasi belajar pada remaja.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Sebagai masukan bagi orangtua, guru, dan remaja mengenai dampak negatif penggunaan *facebook* terhadap motivasi belajar

agar dapat lebih mengontrol penggunaan *facebook* sehingga digunakan secara positif.

2. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan dampak intensitas penggunaan media terhadap motivasi belajar pada remaja bagi teori yang sudah ada.